LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - MAGGIO 2013

84

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

Sweet D[r]eamons

UN VIDEOGIOCO TUTTO ITALIANO!

IN QUESTO NUMERO



INJUSTICE



DEAD ISLAND: RIPTIDE



FUSE



GAME
LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 84
MAGGIO 2013

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*



EDITORIALE

E' tempo di interviste: questo mese presentiamo due speciali davvero interessanti: si comincia con i ragazzi di **Indeep and then Games**, developer italiani che si sono conosciuti grazie a **GAME** e che hanno presentato al pubblico la demo del loro primo gioco, **Sweet Dreamons**. A seguire troviamo uno straordinario viaggio nel complesso mondo dell'**Intelligenza Artificiale**: ce ne parla un ricercatore d'eccezione, **Luca Palazzo**. Buona lettura dunque!



CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!



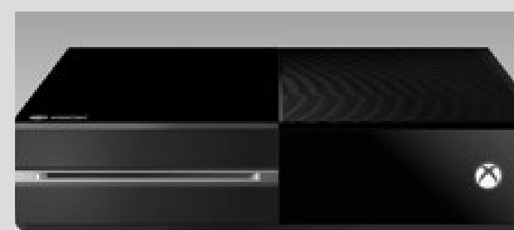


L'XBOX ONE SI PRESENTA AL MONDO!

Microsoft ha svelato il design e le caratteristiche della nuova console

Il 21 Maggio 2013, alle 19:00 (ora italiana), Microsoft ha tenuto l'attesissimo evento per l'annuncio ufficiale di **Xbox One**. Dopo un'excursus sul passato ed il futuro della storia videoludica proposta dalla casa di **Redmond**, i riflettori hanno immediatamente illuminato il comparto estetico della nuova **console**, mostrando un design meno ricercato rispetto al passato. **Xbox One** sarà dotata di una **CPU** a 8 **Core** e pieno supporto all'**USB 3.0**, con l'integrazione di un lettore **Blu-Ray** e ad un sistema di raffreddamento più efficace e silenzioso. In termini di **OS**, la console si interfaccerà a **kernel Windows 8**, mentre il nuovo **Kinect** integrato avrà la straordinaria capacità di elaborare 2GB di dati al secondo. Eccezionale!











RIFT: ORA E' GRATUITO

Cambio di rotta per il popolare MMO

Trion Worlds sta per uniformare Rift alla folta schiera di **MMO free-to-play**, un business che ormai coinvolge sempre più titoli del settore. A partire dal 12 giugno, i giocatori avranno la possibilità di sperimentare l'intero mondo di gioco senza restrizioni. Un'occasione da non perdere... e del tutto gratuita!



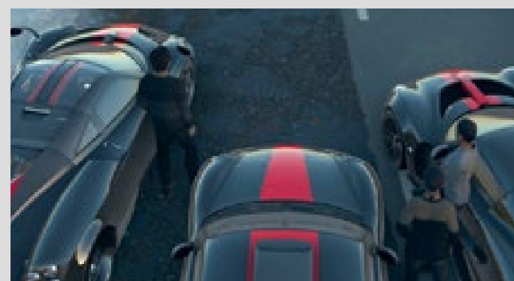




OUYA: IN ARRIVO IL 25

Posticipata l'uscita della nuova console

Il lancio di Ouya è stato rimandato al 25 giugno invece del 4. Gli sviluppatori, infatti, hanno preso la decisione per rimediare all'elevata domanda da parte dei negozi. Il rinvio inoltre ha risolto il problema del **controller**, che presentava alcuni difetti che facevano incastrare i tasti. A breve il test completo!





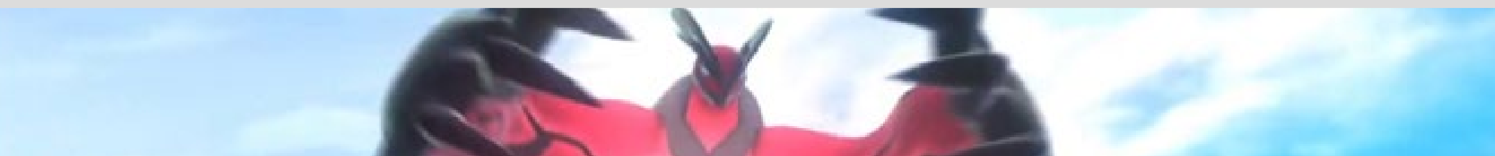
DRIVECLUB: GUIDA SU PLAYSTATION 4

Arrivano le immagini dell'atteso racing game di Evolution Studios

Evolution Studios ha appena rilasciato nuovi screens per **DriveClub**, attesissimo titolo di lancio in arrivo per **PlayStation 4** nel 2014. Il gioco era stato annunciato durante la presentazione della nuova piattaforma ed è il frutto di uno sviluppo intrapreso dal team **Evolution Studios**, già noti per altre esclusiva **SONY** come **MotorStorm**. Il titolo è pensato soprattutto per competizioni e condivisioni delle gare più entusiasmanti... e c'è persino la visuale in soggettiva dall'abitacolo! Prepariamoci a guidare... a risoluzione massima!







NUOVE TERRE PER POKEMON X E Y!

Svelata la regione di Kalos, popolata da creature mai viste prima...

Pokémon X e Y daranno ai giocatori la possibilità di esplorare una regione nuova di zecca chiamata **Kalos**. Questa terra misteriosa a forma di stella è ricoperta da foreste rigogliose, ospita numerose città e **Pocket Monsters** mai visti prima, tra cui il pavido **Helioptile** e **Fletchling**. Altre novità sull'atteso titolo **Nintendeo** sono in arrivo nei prossimi mesi!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS / GENERE: AZIONE / USCITA: 31 - 05 - 2013

FUSE

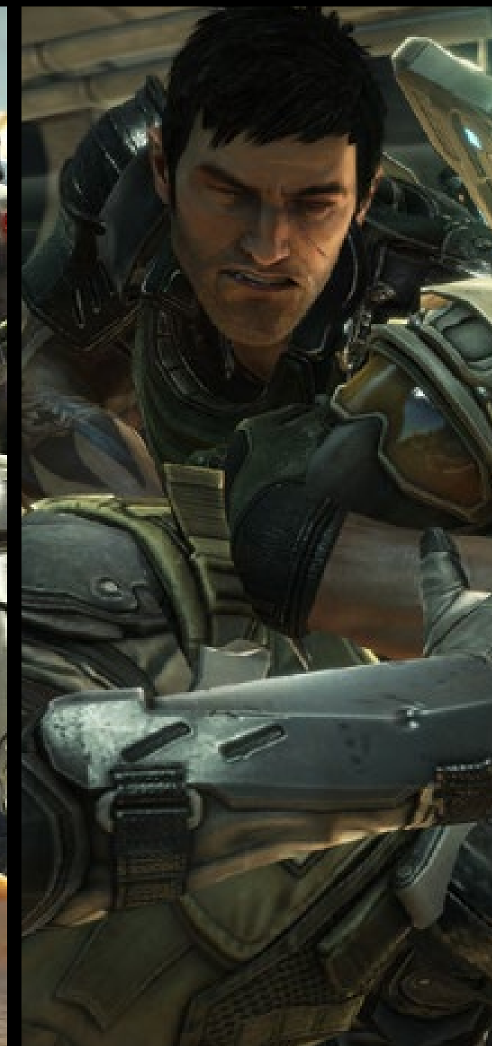

ANTEPRIMA completa

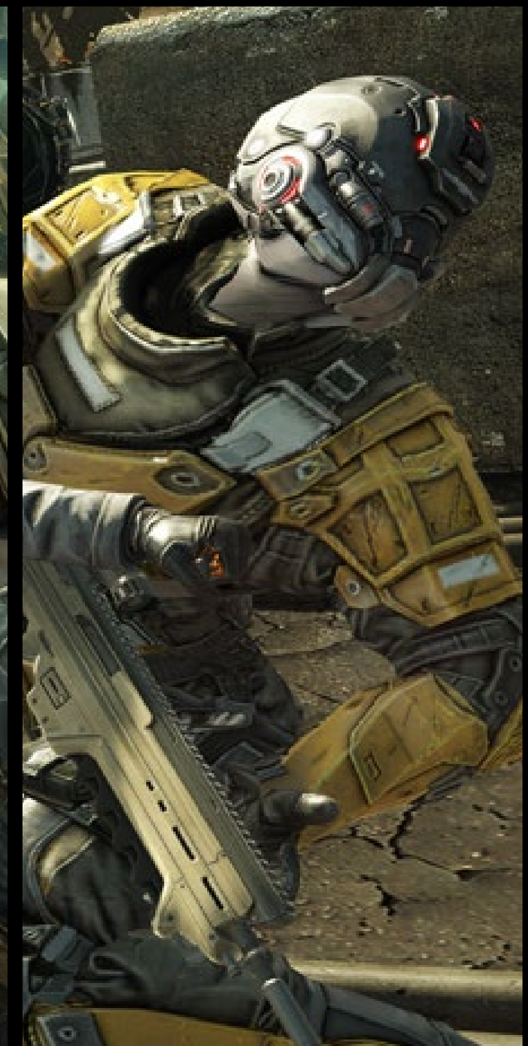
A cura di: **Alessio Calace**



Fuse, primo lavoro annunciato dai creatori di Resistance, è un TPS atipico, basato sulla combinazione di cooperativa e di poteri caratteristici per ogni personaggio. Avviata la **demo**, ciò che colpisce maggiormente è l'ispirazione che trae da **Uncharted**. Tutto ciò non fa altro che aggiungere varietà al sistema di gioco, che però trasmette una sensazione di già visto. Aspetti interessanti del gameplay sono la possibilità di cambiare personaggio immediatamente e combinare le differenti abilità, offrendo differenti approcci alla battaglia. La trama appare abbastanza interessante, anche se presenta i canoni degli **action movie**. Inoltre, almeno nella **demo**, abbiamo trovato una certa ripetitività nelle azioni da compiere, intervallate da fasi di arrampicata che donano un po' di respiro tra uno scontro e l'altro. L'aspetto grafico è altalenante, con una cura verso i particolari (come gli effetti particellari e luce) e carenze gravi nel generale (**textures** di bassa qualità). Le premesse non sono le migliori, ma se **Insomniac** riuscirà a proporre una campagna originale, allora **Fuse** potrà avere qualcosa da dire nel mondo del gaming.









STAR TREK: THE VIDEOGAME

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso



J. J. Abrams sei un mattacchione, ma ti seguo da un sacco, fin dai tempi di Alias, per non parlare di Lost... Hai portato al cinema **Star Trek** in una veste nuova, anzi nuovissima. Le contestazioni ci sono state, certo, non si possono accontentare tutti, figurarsi poi dei fan della serie originale, eppure la pellicola è funzionata a dovere ed ecco che tra pochi giorni arriverà il seguito. Ma perché ti sto citando da ben sei righe? Semplice, perché in **Star Trek: The Videogame** di certo non te ne sei occupato tu ed il risultato, ahimè, è terribilmente evidente. I fatti narrati nel videogioco si frappongono a livello cronologico tra la prima e la seconda pellicola. L'**Enterprise** del buon capitano **Kirk**













viene inviata in esplorazione di una zona non troppo trafficata della galassia, poiché ci sono stati delle segnalazioni su un gioiello tecnologico vulcaniano dare cuperare. Peccato che una missione facile si trasformi ben presto in qualcosa di ben più complicato, con il primo scontro bellico con la civiltà **Gorn**. Ad accompagnare il giovane capitano **Kirk** troviamo l'ormai inseparabile e secondo in linea di comando **Spock**. Per tutta la durata della campagna ho vestito i panni di **Kirk**, mentre ho lasciato all'**Intelligenza Artificiale**, il compito di prendere le sembianze del celebre vulcaniano. L'esperienza è stata traumatica: più di una volta sono stato costretto a caricare una partita precedente perché era necessaria un collaborazione pre-scriptata tra i due personaggi ed era evidente che l'**Intelligenza Artificiale** non aveva proprio recepito il messaggio... per non parlare di incastri grafici, compenetrazioni poligonali ed un'inspiegabile mira fenomenale di cui **Spock** è in possesso all'inizio del gioco e che perde nel corso dell'avventura. La co-operativa è davvero l'unica soluzione per divertirsi con il titolo, tenendo presente che in giro esistono esperienze analoghe di ben più alta fattura...



VERSIONE: WII U

PUBLISHER: NAMCO BANDAI

SVILUPPO: DIGITAL EXTREMES

GENERE: AVVENTURA

GIOCATORI: 1 - 2

SITO UFFICIALE

Grafica	50
Sonoro	60
Giocabilità	37
Longevità	46

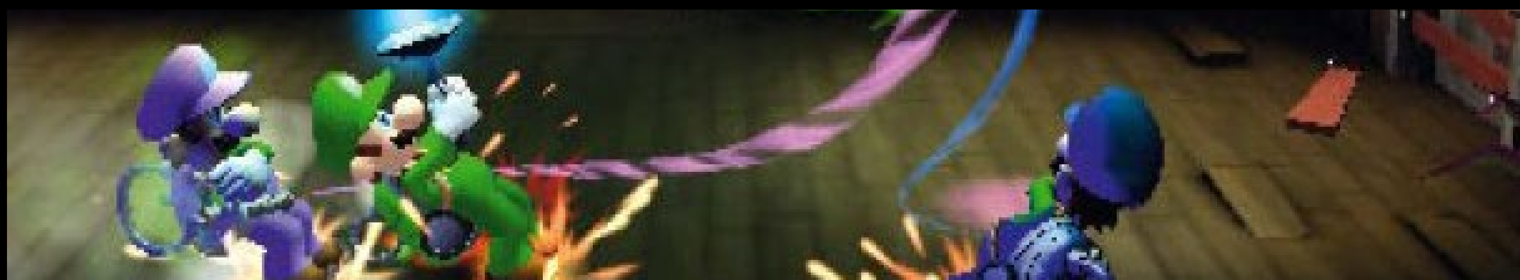
COMMENTA

GLOBALE 48

LUIGI'S MANSION 2

RECENSIONE completa

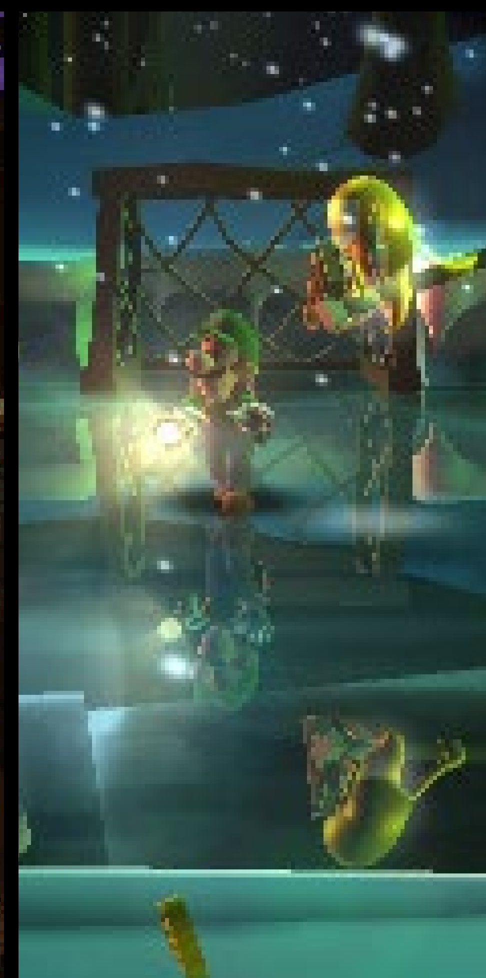
Andrea Pautasso



Caro fratellino minore, quando sei stato annunciato circa due anni fa per molti hai rappresentato l'unico motivo per l'acquisto del **3DS**. Il primo capitolo per **Gamecube**, nonostante fosse uno dei titoli di lancio, viene ancora ricordato come uno dei migliori del genere. E sapere che sarebbe arrivato un sequel non ha lasciato indifferente proprio nessuno. A livello di trama **Luigi's Mansion 2** è un seguito a tutti gli effetti: uno strano evento dovuto alle radiazioni lunari rende incredibilmente malvagi ed indisciplinati i fantasmi della magione e, di conseguenza, il caro vecchio professor **Gadd** pensa bene di inviare il buon Luigi a risolvere la cosa. Il fratello di **Mario** nel frattempo non è cambiato di una virgola, risultando im-













pacciato ed impaurito ora più che mai. Anche il gameplay non ha subìto variazioni, ma non dobbiamo intendere questo elemento come un aspetto negativo. Saremo sempre in possesso della macchina per aspirare i fantasmi, questa volta abbinata ad una torcia ed a un rilevatore di attività paranormali. L'alternanza di questi oggetti sarà fondamentale, perché ciascun nemico richiede una determinata sequenza di utilizzo tra i tre strumenti, rendono esilarante ogni combattimento. Una feature senza discussa è la modalità co-operativa, che va considerata come un piacevole extra, perché a conti fatti propone solo due modalità: una in cui dovremo inseguire un cane fantasma ed una in cui dovremo cercare in una stanza fantasmi e tesori nascosti. Tecnicamente il gioco non è sbalorditivo



ma il 3D offre un risultato davvero eccellente, anche se va usato con moderazione. A livello di sonoro siamo di fronte ad un doppiaggio inesistente, poiché maggior parte della trama viene descritta tramite scene intuitive. In definitiva **Luigi's Mansion 2** ci è piaciuto: ha mantenuto le aspettative e, anche se è un po' corto, si rivela artisticamente coraggioso, in controtendenza rispetto a solito platforming tipico della serie di **Mario**.

VERSIONE: 3DS

PUBLISHER: NINTENDO

SVILUPPO: NEXT LEVEL

GENERE: AVVENTURA

GIOCATORI: 1 - 4

SITO UFFICIALE

Grafica	*83*
Sonoro	*83*
Giocabilità	*91*
Longevità	*80*

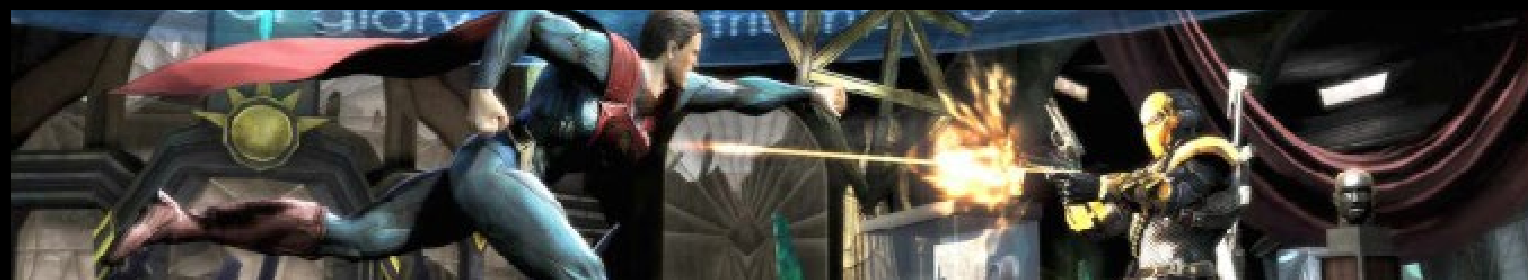
COMMENTA

GLOBALE **84**

INJUSTICE: GODS AMONG US

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso



NetherRealm Studios e DC: che connubio. Il primo era lla divisione Midway di Chicago in palese flessione con il suo Mortal Kombat. Non meglio se la passava DC, che in ambito videogame proponeva davvero poco. Il primo esperimento di questa collaborazione fu **Mortal Kombat vs. DC Universe**, un mezzo flop anche solo a livello concettuale. Dopo questo insuccesso, in pochi avrebbero scommesso su un cambio di rotta repentino: e invece è accaduto l'imprevedibile. **Mortal Kombat** è stato effettivamente un successo ed ha venduto davvero bene, raggiungendo votazioni tra le più alte dell'intera serie. E questo **Injustice** si rivela a tutti gli effetti un gran bel fumetto cross-over della **DC**: a livello di









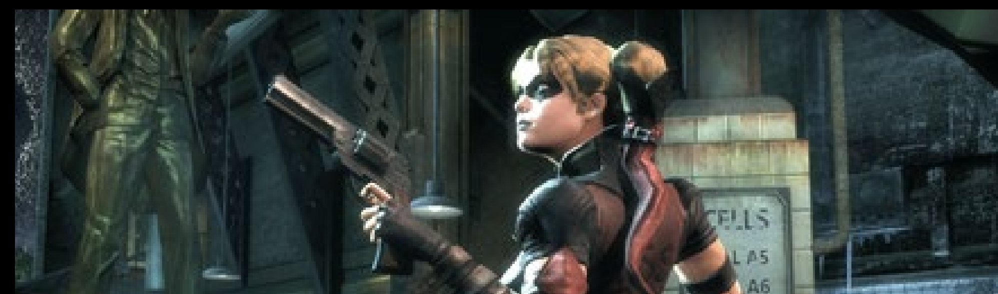




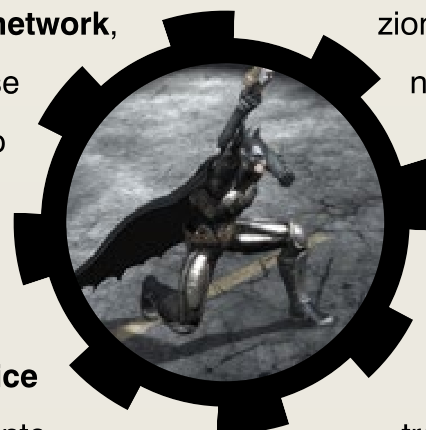
trama non si fa problemi a prendere dei mostri sacri e metterli gli uni contro gli altri. Ci troviamo in un mondo devastato, più precisamente a **Gotham City**. **Lois Lane** è morta ed anche suo figlio ed il buon **Clark Kent** è impazzito di dolore. Il caos è da attribuire ad un certo **Joker**: scordatevi dunque il buon **Superman** idealista e vaccinato contro il male, in questa dimensione alternativa ha decisamente cambiato i suoi principi, governando sulla terra in modo violento e dittatoriale, con una schiera di eroi che hanno sposato la sua nuova causa. Dall'altra parte è testimone suo malgrado del misfatto atomico un **Batman** in difficoltà che, ad un certo punto della lotta impari ha un'idea strabiliante: richiamare da un universo parallelo l'intera marmaglia di eroi ancora immacolati e cercare di aggiustare le cose, in un modo o nell'altro. Assisteremo quindi ad un bella insalata di cazzotti, dove vedremo combattere persino schiere di cloni di turno. La trama farà la parte del leone per buona parte dello scontro, ma ad impreziosire la consistenza del titolo ci penserà l'interessante modalità sfida o la classica 'scalate a torre', con combattimenti sempre più ostici e difficili da affrontare. Non finisce qua, perché non mancherà neanche l'opzione di gioco online. Quest'ultima necessita di un discorso a parte: come concept, non ci giriamo attorno, si tratta del **multiplayer** meglio studiato finora visto in un picchiaduro. E' sostanzialmente il sistema multi giocatore online di **MK**, ma affinato con un paio di idee che non guastano affatto. Sfi-







de quotidiane contestualizzate e **matchmaking** dalla ricerca intelligente sembrano davvero presupporre che siamo di fronte al prodotto definitivo o quasi... tuttavia non è così e il netcode del gioco fa davvero riflettere... in negativo. Pochi match si possono affrontare in modo fluido e godibile, con una percentuale di disconnessione piuttosto alta e non ci sembra che questo accada per colpa dell'avversario. E' assente inoltre una modalità replay: non chiediamo un sistema di import video per **social network**, ma almeno qualcosa che ci permettesse di rivedere gli incontri. Il bilanciamento del **roster** poi non è tarato a dovere: alcuni personaggi sono palesemente più forti di altri, persino nell'uso di oggetti contundenti. Tecnicamente **Injustice** sa difendersi bene e ha perso finalmente quell'effetto 'legnoso' che da sempre accompagna le produzioni dell'ex team di **Midway**, anche se a volte i volti non sono proprio fotogenici (**Wonder Woman**...). Assente il doppiaggio in italiano e forse si tratta di un bene dopo i risultati ottenuti in precedenza. In definitiva non nascondiamo che una bella patch potrebbe migliorare il voto complessivo: purtroppo certe correzioni arrivano sempre troppo tardi rispetto a quanto ci si aspetterebbe...



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: WARNER BROS

SVILUPPO: NETHERREALM

GENERE: PICCHIADURO

GIOCATORI: 1 - 2

SITO UFFICIALE

Grafica	72
Sonoro	84
Giocabilità	67
Longevità	88

COMMENTA

GLOBALE **78**

DEAD ISLAND: RIPTIDE

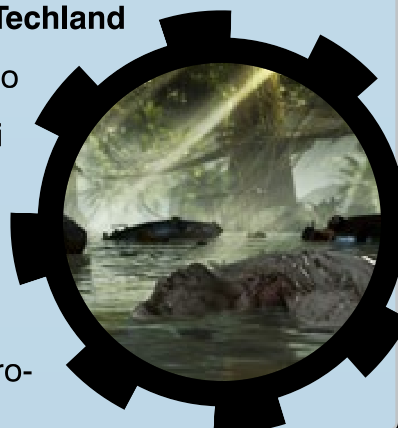
RECENSIONE completa

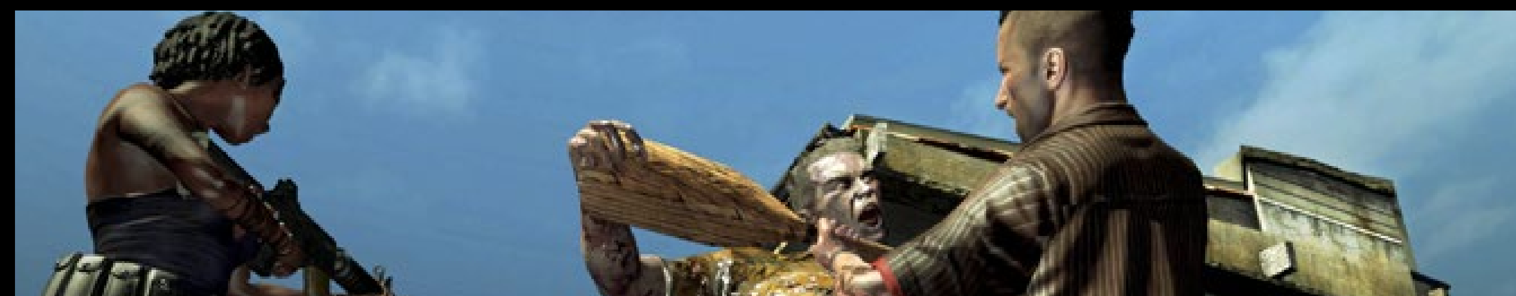
Andrea Pautasso



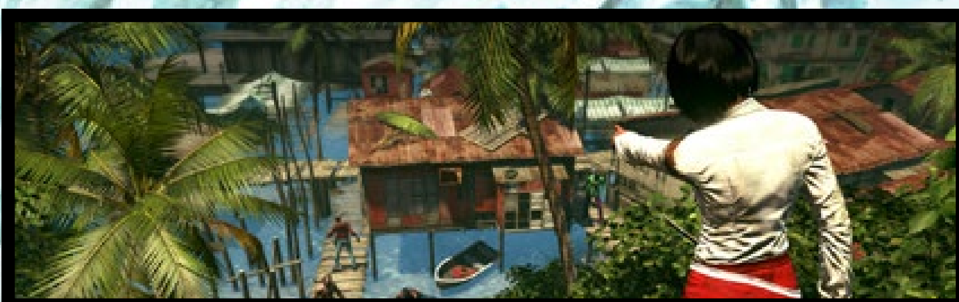


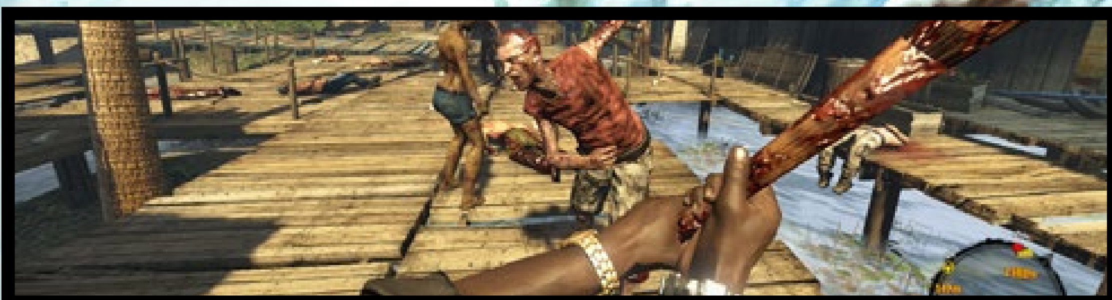
La storia che è dietro Dead Island appare quantomeno singolare, tanto che vale la pena spenderci due righe di testo per raccontarla. Il primo episodio della serie era stato annunciato con un video che aveva suscitato un immenso hype: poi **Techland** si affrettò ad affermare che quella scena non si sarebbe vista nel videogioco e che si trattava di un video in **CG** per sponsorizzare il prodotto. A conti fatti **Dead Island** raccolse un discreto successo ma non incise quanto voluto nel cuore degli affezionati. Ora arriva questo sequel, intitolato **Riptide**. Riprenderemo il filo narrativo interrotto dalla fuga in elicottero del nostro sparuto gruppo di sopravvissuti: qualcosa non va come dovrebbe e ci ritro-

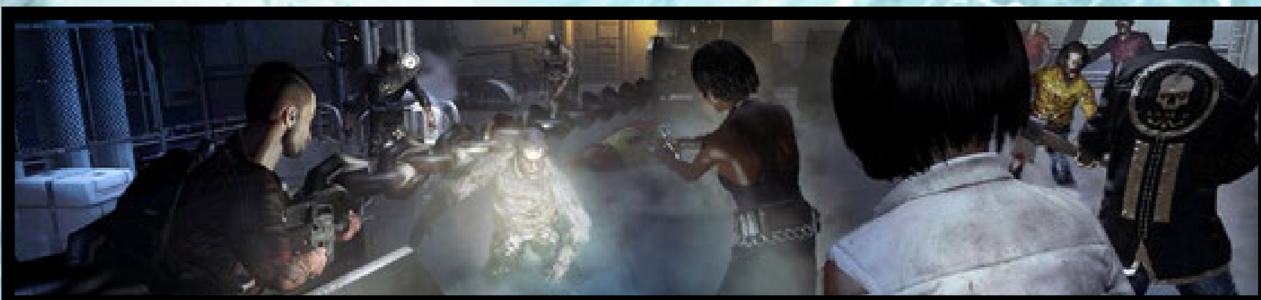
















veremo presto a fare naufragio su una vicina isola. Riptide è un gioco molto simile al suo predecessore, tranne in qualche sua caratteristica, più accessoria che altro. Il nuovo arcipelago è per lo più circumnavigabile piuttosto che esplorabile ed i ragazzi di **Techland** hanno pensato bene di infestare le acque paludose dell'isola di morti viventi pronti a saltare sull'imbarcazione. Se l'idea di fondo poteva sembrare sensata, il risultato finale non lo è affatto, anzi siamo di fronte ad una soluzione di gioco assai tediosa. **Zombie** che riescono ad attaccarsi alla barca neanche fossero cosparsi di collante e la ripetizione costante dello stesso **Quick Time Event** da eseguire ogni santa volta. Purtroppo siamo di fronte ad un videogame estremamente ripetitivo, quasi vetusto come idea di gioco,



che difficilmente riesce a stupire con qualche situazione fuori dal normale e che in generale fornisce una dose massiccia di frustrazione. **Riptide** è un titolo che in due anni è invecchiato male e che soprattutto ha cercato di intensificare aspetti che hanno atrofizzato una formula di gioco già di per se poco più che discreta: non riesce neanche a salvarsi con la modalità cooperativa, rimasta anch'essa incatenata agli standard di due anni fa.

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: DEEP SILVER

SVILUPPO: TECHLAND

GENERE: AZIONE

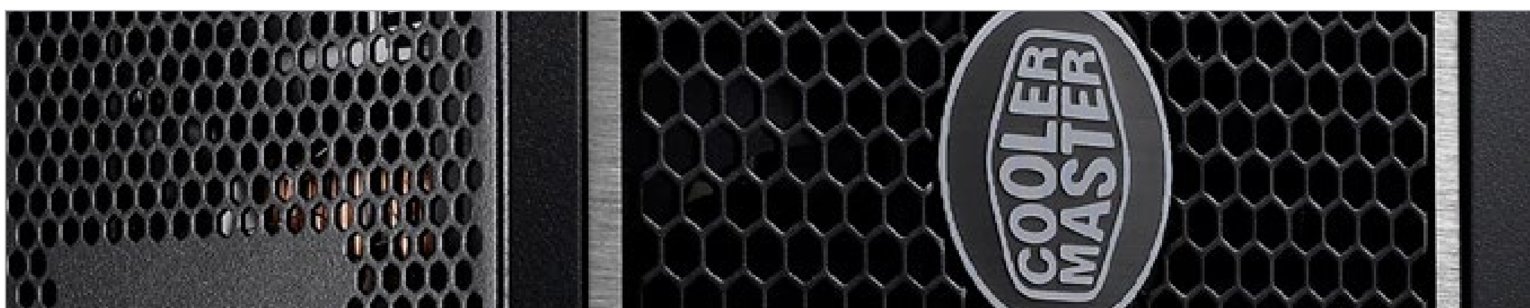
GIOCATORI: 1 - 4

SITO UFFICIALE

Grafica	*49*
Sonoro	*46*
Giocabilità	*55*
Longevità	*47*

COMMENTA

GLOBALE 49



V-SERIES: NUOVI ALIMENTATORI DA COOLER MASTER

Tre soluzioni diverse per ridurre i consumi e migliorare le prestazioni

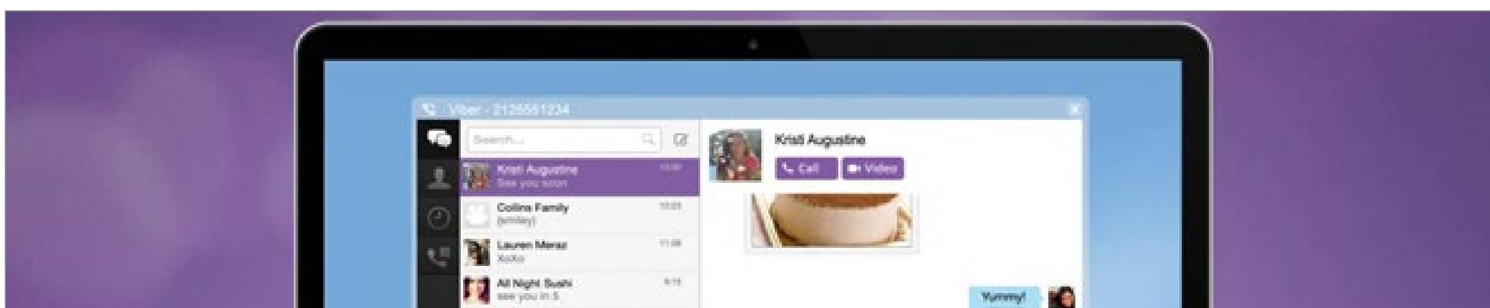
ARTICOLO completo

Cooler Master ha rilasciato nuovi alimentatori modulari V-Series. I nuovi prodotti assicurano consumi ridotti in qualsiasi condizione di carico e si suddividono in tre modelli differenziati tra di loro per potenza: 700W, 850W e 1000W. Posizionati in una fascia alta del mercato, sono studiati per soddisfare le esigenze degli appassionati di tecnologia e dei videogiocatori: tutti i modelli sono certificati



80 Plus GOLD, quindi maggiore è l'efficienza e minore risulta il quantitativo di energia disperso durante il funzionamento. Un minore consumo di corrente... e quindi in un maggior risparmio nella bolletta elettrica!





VIBER: LA NUOVA DESTINAZIONE D'USO E' IL DESKTOP!

Una versione per PC e MAC con possibilità di sincronia da mobile

ARTICOLO completo

Viber, uno dei più famosi client VoIP per sistemi iOS e Android, ha da qualche giorno rilasciato un client desktop per **PC** e **MAC**. Entrambe le versioni consentono agli utenti di chattare con gli altri tramite testo, voce o video. Se si utilizza una delle



applicazioni mobili, i contatti e i messaggi gestite con le app potranno essere sincronizzati con le versioni desktop. Viber, che conta 200 milioni di utenti in tutto il mondo, permette di effettuare chiamate video, gestione di foto e chat con la possibilità di inserire emoticon.



MEDIACOM SMARTPAD 875 S2: ARRIVA LA VERSIONE 3G

Un tablet economico che integra una tecnologia di buon livello...

ARTICOLO completo

Il Mediacon Smartpad 875 S2 3G, versione 3G del modello Smartpad 875 S2, è un tablet che offre un ottimo rapporto prezzo / prestazioni. All'interno di questo **device** pulsa un processore con architettura **Cortex A9** dotato di due **core** con frequenza da 1,5 GHz, coadiuvato da una **GPU Mali 400 quad core** e da 1 GB di memoria RAM. Un tablet completo ed efficiente, per un prezzo poco superiore ai 200 Euro!

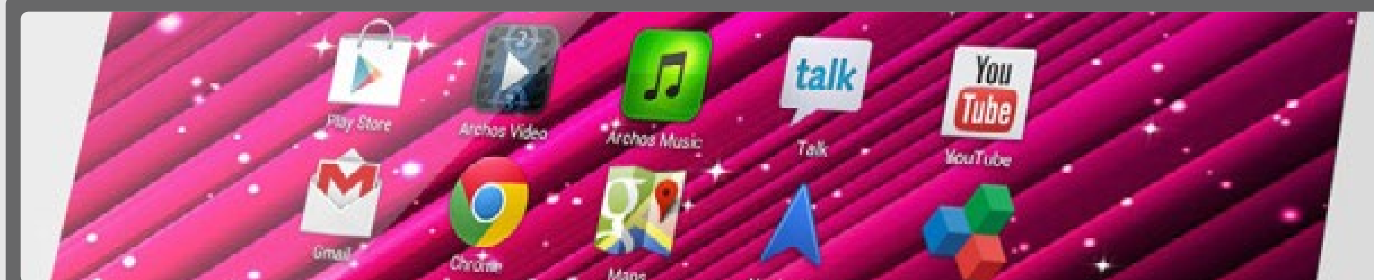


SPECIALE
GIOCO FLASH

Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)



CLASSIC TIC-TAC-TOE - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!



80 XENON: ECCO IL NUOVO TABLET 3G DI ARCHOS

Display da otto pollici, certificazione Google e una CPU Qualcomm quadcore...

ARCHOS propone una novità nella gamma Elements dei dispositivi con sistema operativo **Android**: si tratta di **ARCHOS 80 Xenon**, un tablet da 8 pollici con 3G integrato e WiFi. Certificato da **Google**, è dotato di una potente **CPU Qualcomm Quad-core** da **1.2 GHz**, **Android 4.1 Jelly Bean** ed un nitido schermo IPS multi-touch. Niente male!









LOGITECH PREMIATA AL RED DOT

Due prodotti si aggiudicano il primo posto nel design

Logitech entra tra le file dell'affollata Red Dot Design Award, aggiudicandosi il prestigioso premio internazionale della competizione. A vincere sono stati i modelli **Ultrathin Keyboard Cover** per **iPad** e il **G600 MMO Gaming Mouse**, superando una concorrenza di oltre 4500 prodotti in gara!

SPECIALE SWEET DREAMONS


ARTICOLO completo

A cura di: Cesare Arietti

Abbiamo parlato nei mesi scorsi di **Indeep and then Games**, *developer* italiani che si sono conosciuto proprio grazie al nostro sito. Adesso arriva una demo giocabile del loro primo titolo, Sweet Dreamons, che hanno presentato al pubblico nello SvilupParty 2013 di Bologna. In questa intervista parliamo dunque del gioco vero: **A che punto eravate prima di decidere di mostrare Sweet Dreamons pubblicamente?** *Valerio Turrini:* Lo sviluppo del gioco era, e lo è tutt'ora, in una fase pre-alpha. Abbiamo lavorato tanto per presentare una demo giocabile allo Sviluppparty: è stata scritta in soli dieci giorni, per cui il risultato è ancora da migliorare pesantemente. **Parliamo dei vostri ruoli: quanti siete e di cosa vi occupate esattamente?** *Daniele Casadei:* Siamo un team di tredici persone, ognuna con il suo compito specifico. Lavorando a distanza abbiamo dovuto sviluppare una modalità di collaborazione peculiare attraverso Facebook, Skype, WhatsApp, Google Drive, etc., in modo da coordinare, controllare e condividere le attività da svolgere per sapere sempre cosa si deve fare e quali sono le necessità più impellenti. Tredici persone? Un numero impressionante per un progetto indipendente. **Come vi siete divisi il lavoro?**











Fedramir Baglivor: Il lavoro è stato diviso in base alle esperienze maturate da ognuno: i grafici si occupano dei modelli e delle Texture, l'illustratore dei bozzetti e degli artworks e via discorrendo. **Che tipo di gioco è esattamente?** *Valerio Turrini:* E' molto difficile inquadrarlo. Principalmente è un **adventure** con vari elementi **puzzle**, ma abbiamo previsto anche sezioni **platform**, esplorazione e cose più statiche come il blob della demo. **Come avete deciso di partecipare allo svilupparty?** *Valerio Turrini:* E' tutto merito del nostro buon *Daniele* che si occupa della comunicazione e che ha preso contanti con *Ivan Venturi* e l'organizzazione, i quali ci hanno offerto questa enorme possibilità. **E arriviamo quindi alla conferenza vera e propria, che si è svolta sabato 10 maggio. Di cosa avete parlato nel dettaglio?**

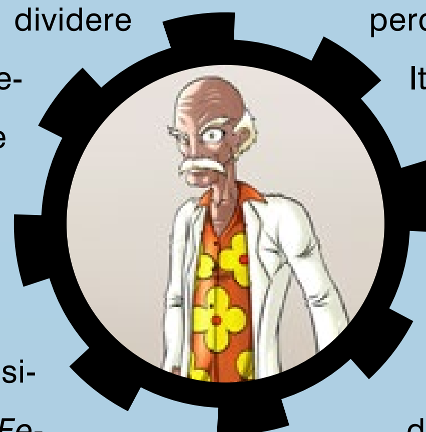


Valerio Turrini: Abbiamo parlato del gioco nello specifico, rivelando dettagli sulla trama e sui personaggi, sul **gameplay** definitivo che gli utenti avranno di fronte e sulla componente prettamente artistica. Abbiamo anche presentato brevemente il team e la nostra organizzazione, arrivando infine a mostrare la demo. **Cosa conteneva questa prima versione?** *Valerio Turrini:* Il primo livello del gioco, dove **Patrick** si trovava intrappolato da un blob nella sua stanza. Nella demo il protagonista doveva evitare i colpi del nemico e attaccarlo con armi improvvisate (tastiera e penna). **Che tipo di commenti ci sono stati durante il test? Positivi?** *Fedramir*





Baglivor: Sì, direi che la demo è piaciuta e i feedback ricevuti ci hanno fatto capire cosa, come... e dove migliorare! **Avete una stima sulla data di conclusione lavori?** *Valerio Turrini:* Speriamo di rilasciare il gioco per la fine del 2013, ma è una scadenza aperta a modifiche. **Quanto ci lavorate in media?** *Fedramir Baglivor:* Beh, per ciascun livello direi un paio di settimane. **Parliamo di costi...** *Fedramir Baglivor:* Iil progetto è a costo zero per la volontà poi di commercializzarlo e dividere i ricavi di vendita tra di noi in maniera equa. Prescindendo da questo e non contando altre spese legate all'advertising, campagne crowd e perks eventuali, abbiamo stimato in 6.000 euro circa il costo complessivo. **Avete già pensato al futuro?** *Fedramir Baglivor:* Ci abbiamo pensato, anche perchè è impensabile per un team in Italia, vendere il proprio prodotto senza avere una forma societaria regolamentare. Ultimamente stiamo valutando di percorrere sia la strada delle S.R.L. che quella delle Incubatrici di aziende. **Come pensate di muovervi in particolare?** *Fedramir Baglivor:* Vorremmo studiare e stilare un business plan da proporre alle società di incubazione. Una volta definito il progetto con la definizione dei costi e di ricavi eventuali, proveremo a proporlo eventualmente anche a qualche Producer! **Grazie dunque per questa intervista: non possiamo che fare i complimenti a questi talentuosi ragazzi! Avete il nostro sostegno più completo!**

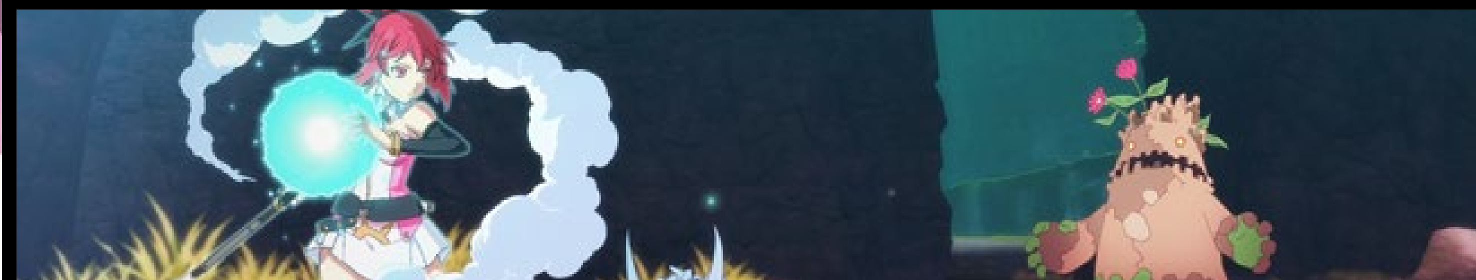


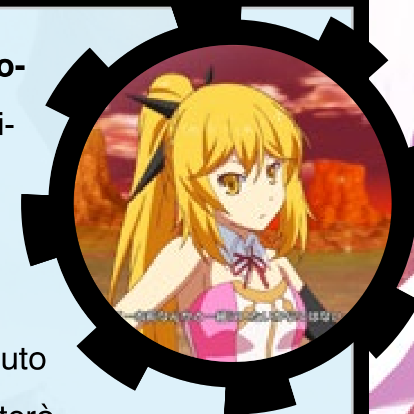
SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON
GameStorm



TIME AND ETERNITY

ARTICOLO completo
GameStorm.it





Time and Eternity è un gioco di ruolo per PlayStation 3 che introduce un nuovo tipo di animazione grafica in **HD**, interamente disegnata a mano ma con splendidi sfondi in computer grafica. Protagonista delle vicende sarà la principessa del regno di **Kamza**, che avrà il compito di



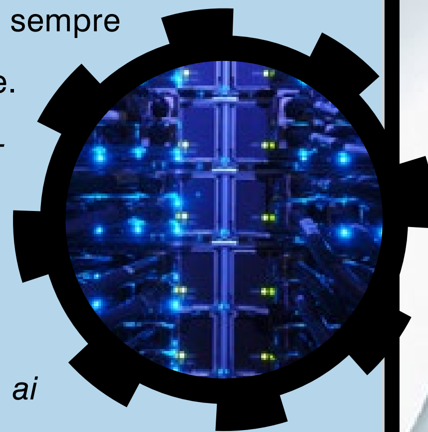
tornare indietro nel tempo per impedire l'omicidio del futuro principe, avvenuto proprio durante le nozze: il tutto diventerò un'avvincente viaggio durante il quale sarà possibile combattere con spade, armi da fuoco... e persino il tempo!

SPECIALE INTELLIGENZA ARTIFICIALE



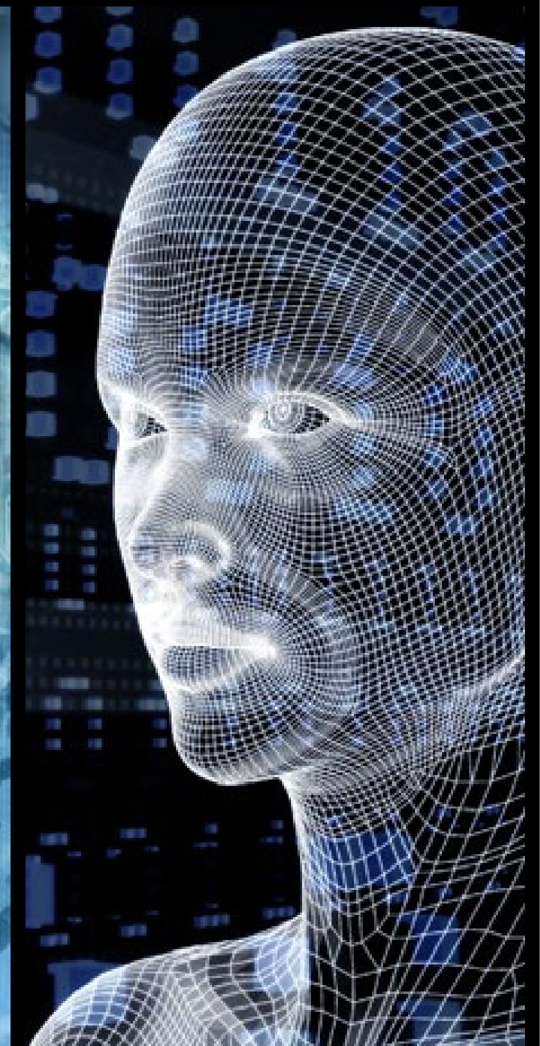
A cura di:
Cesare Arietti

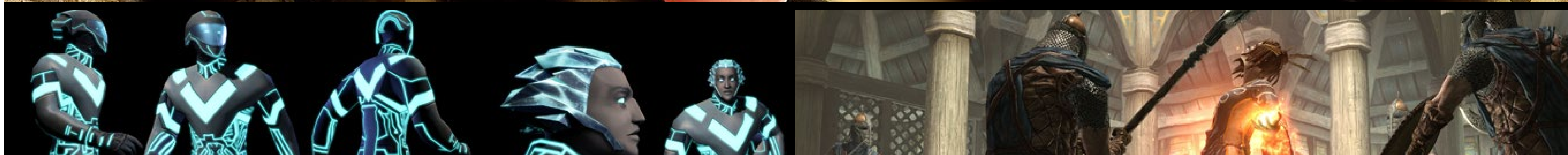
Una tesi universitaria che affronta il tema dell'Intelligenza Artificiale: a dimostrazione che anche in Italia, dove la tecnologia e la ricerca sono sempre indietro per mancanza di fondi, temi come questi hanno ruolo importante. Intervistiamo dunque **Luca Palazzo**, ricercatore dell'**AIRT Lab** (*Laboratorio di Intelligenza Artificiale e Sistemi in Tempo Reale*) presso il Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione dell'**Università Politecnica delle Marche**, che ci racconta gli argomenti trattati nell'interessantissima tesi "*Sviluppo di un framework per la modellazione di agenti "BDI" orientato ai Computer Games*", realizzata da **Luca Ippoliti**. Videogiochi e Intelligenza Artificiale sono due ambiti molto vicini che, negli ultimi anni, hanno rappresentato un binomio fondamentale. Ormai una delle caratteristiche fondamentali richieste dal giocatore è un comportamento della **CPU** che sia sempre più realistico e convincente. **Come nasce questa trattazione?** Spesso si tende a dimenticare che l'**Intelligenza Artificiale** come la conosciamo oggi è nata proprio in contesti ludici. A questo si aggiunge l'atavica diffidenza italiana nei confronti dei videogiochi, oggi più che mai paradossale, visto che persino i più pragmatici dovranno constatare che si parla di











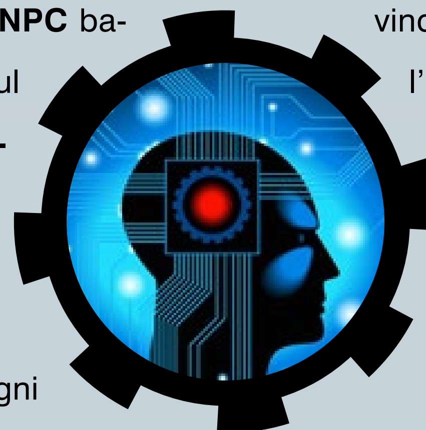
un giro di affari dalle proporzioni superiori addirittura all'industria di Hollywood! Per il resto, le nostre tematiche di ricerca spaziano dallo sviluppo di sistemi multi-agente, alla modellazione di stati mentali di agenti software, alla rappresentazione e revisione della conoscenza, alla programmazione logica. Far confluire concetti del genere nel mondo dei videogiochi ci è sembrato tutt'altro che forzoso, basti pensare alla definizione di "agente intelligente": un'entità autonoma che ha una propria conoscenza sull'ambiente che lo circonda, e che tende pro-attivamente ad interagire con il mondo e con gli altri per soddisfare i propri (o comuni) obiettivi. **Il tema centrale è la possibilità di creare personaggi di videogiochi in grado di compiere delle scelte. Come è argomentata questa possibilità?** Sia che si utilizzino tecniche di **scripting** o macchine a stati finiti l'obiettivo finale è sempre lo stesso: far interagire in maniera convincente gli **NPC** con l'ambiente, siano essi alleati, avversari o semplici personaggi di supporto. Anche se in certe circostanze il risultato percepito dall'utente potrebbe essere lo stesso, le modalità del processo decisionale possono essere agli antipodi e più o meno "intelligenti". Un conto è gestire, come comunemente accade, in maniera centralizzata ed onnisciente il comporta-







mento degli NPC, dove definiti eventi vengono catturati dal game engine che attiva le rispettive procedure; un conto è modellare entità che siano autonomamente in grado di apprendere e deliberare le intenzioni da perseguire compatibili con le proprie conoscenze ed aspirazioni. **Quali sono le caratteristiche principali della tesi? E le novità?** Sulla scia di alcune proposte accademiche, abbiamo realizzato un framework per la prototipazione di **NPC** basati sul concetto di multi-agenza e sul cosiddetto paradigma **BDI** (**Beliefs-Desires-Intentions**), un modello formale che vuole emulare processi logici assimilabili al concetto filosofico di "ragione pratica". Ogni NPC è composto da due agenti software: uno vincolato al game engine che effettua l'interazione con il mondo 3d, l'altro completamente disaccoppiato (programmato per lo più in linguaggio logico) che realizza i processi di "reasoning". **In che direzione dovrebbero muoversi i developer per creare un'Intelligenza Artificiale convincente?** L'IA viene spesso inserita al termine del processo di sviluppo del videogioco, quando ormai l'architettura è pesantemente vincolata dalle scelte precedenti. **Un ringraziamento quindi a Luca Palazzo (e a Luca Ippoliti che ha presentato la tesi) per la grande disponibilità e per l'eccellente lavoro svolto!**



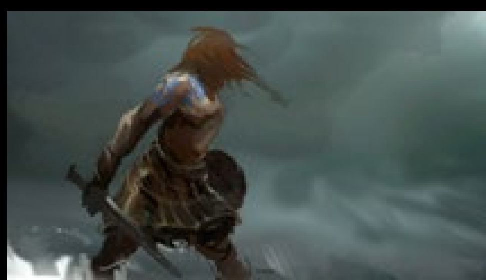


LE TERRE DEI CELTI

ARTICOLO completo
GDR Online

Le Terre dei Celti è un gioco di ruolo storico-fantasy ambientato nel primo secolo a.C. nel territorio delle attuali regioni dell'isola britannica, dell'Irlanda e del nord-ovest della Francia. Nato nel lontano 2002, la comunità continua a vivere grazie alla passione di tanti giocatori, vecchi e nuovi, ponendosi come uno degli **RPG** testuali **by chat** più longevi nel panorama nazionale. E' possibile rivivere quell'epoca, dove la magia si mescolava alla vita di tutti i giorni, unendosiad una delle bellicose tribù o prendendo parte alle campagne di conquista delle leggendarie legio- n i romane stanziate in Gallia. Un ottimo gioco, insomma, in grado di unire storia... e leggenda!









BOARDGAMES
TUTTO SUI GIOCHI DI RUOLO



INTO DARKNESS Star Trek

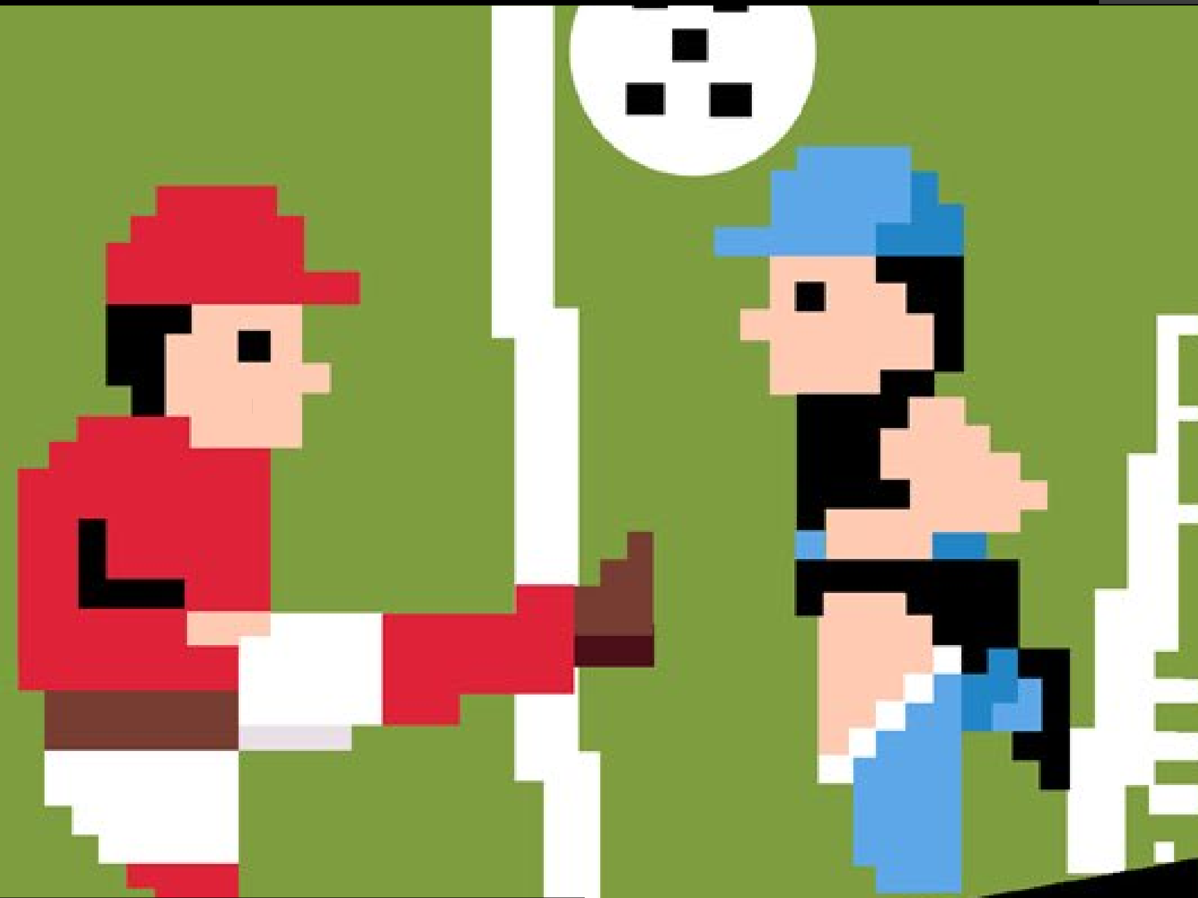
RECENSIONE completa
Rilwen Galanodel



Ci sono ancora molti misteri sul prossimo film di Star Trek, diretto da **J. J. Abrams**. Certa però è la data di uscita, prevista in Italia per il 6 giugno. E ci sono anche dettagli sul cast che prevede, oltre ai soliti **Chris Pine**, **Zackary Quinto** e **Karl Urban**, uno dei più popolari attori del momento, **Benedict Cumberbatch** (noto per **War Horse**) nel ruolo dell'antagonista. Proseguirà inoltre la linea temporale creata nel precedente film. Con l'annunciata presenza dei **Gorn**... prepariamoci ad un nuovo successo!



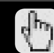




SOCCER

RECENSIONE completa

Cesare Arietti





Soccer: fine dell'articolo. Che altro dire di un gioco in cui persino il nome non si sforza di aggiungere nulla allo sport in questione? Ma nel 1985 i videogiochi usciti erano talmente pochi che non c'era bisogno di sigle come **PES** e **FIFA** per distinguerli. E così, un anno prima di pubblicare **Volleyball**, che per chi non lo avesse capito era un gioco di pallavolo, **Nintendo** realizzò questa spettacolare simulazione dello sport più amato e corrotto del **Bel Paese**. I team disposizione erano ben sette e rappresentavano le squadre che all'epoca erano al massimo di popolarità nei mondiali: Germania, Brasile, Francia, Italia e Spagna. Peccato che poi siano state aggiunte anche gli USA (ricordata solo per un terzo posto nel 1930), il Regno Unito (che ha vinto in effetti, ma nel '66) e il Giappone, campione del mondo se però parliamo di **Holly & Benji**. Bene, questi team si sfidavano in simpatiche amichevoli. In campo c'erano sette giocatori, mentre gli altri quattro erano stati tagliati fuori, come l'opzione per fare tornei: per cui, una volta finito il match il gioco terminava, **game over**.



La fisica della palla era stata tarata su quella dei cocomeri, vista la pesantezza con cui rotolava. I portieri invece camminavano random per l'area piccola e quando gli capitava di afferrare la palla lo facevano con tutto il corpo, forse per evitare che qualcun altro gliela togliesse. Ma c'erano la musica, le cheerleader e l'audio del tifo che sembrava il fruscio della TV. Fidatevi, nonostante tutto era spettacolare: altro che **FIFA 8000**!

SPECIALE IN COLLABORAZIONE CON MACFORDUMMIES



IWATCH: USCITA POSTICIPATA?

ARTICOLO completo
Macfordummies.it



Parlando dell'iWatch, ci sono già varie voci e speculazioni di ogni genere, ma poche possono dirsi autorevoli quanto quella di **Ming-Chi Kuo**, analista della **KGI Securities**. Secondo lui, l'uscita potrebbe slittare al secondo quarto del 2014. Ma cosa riserverà davvero questo "orologio" della **Apple**? A quanto sembra, le dimensioni saranno variabili tra l'1,5 e i 2 pollici, con la tecnologia **GF2 touchscreen** per il display, utilizzata per l'ultimo modello di **iPad Mini**. Che le previsioni abbiano colto nel segno?



